DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP PRODUKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA X

KARYA TULIS ILMIAH

BAHASA INDONESIA KELAS 11

OLEH:

KELAS S201 KELOMPOK 2 BAHASA INDONESIA

KENZA MADELINE KARLY	202110277
FELICIA NGADIMAN	202110152
NADYA SOMPOTAN	202110345
ANGGA PUTRA	202110021
MARVIN LUCKIANTO NAHTAN	202110321

UPH COLLEGE

KARAWACI

2022

ABSTRAK

DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP PRODUKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA X

(x + 48 halaman, 3 lampiran)

Permainan daring merupakan salah satu media yang menjadi kesukaan banyak remaja. Hal ini dikarenakan permainan daring dipercaya dapat menimbulkan euforia dan pengalaman yang menyenangkan, sehingga para pemain dapat menjadikannya sebagai sarana menuangkan emosi yang baik, mulai dari marah, bangga, kecewa, bergairah, sedih, dan sebagainya (Graham, 2005). Peneliti melakukan observasi awal dan melihat, bahwa banyak siswa SMA X yang mengalami penurunan produktivitas belajar akibat kecanduan permainan daring. Itulah sebabnya peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui dan membuktikan apakah ada dampak dari kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X. Peneliti menyebarkan angket kepada 77 sampel yang diambil dari populasi siswa SMA X. Hasil menyatakan, bahwa kecanduan permainan daring berdampak pada produktivitas belajar siswa.

Kata kunci: Kecanduan permainan daring, produktivitas belajar

Daftar Pustaka: 23 jurnal + 2 buku +12 web (2013-2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah diberikan-Nya, sehingga Karya Tulis Ilmuah (KTI) ini dapat diselesaikan tepat waktu. Karya tulis dengan judul "Dampak Kecanduan Permainan Daring Terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA X" ini ditulis untuk memenuhi persyaratan akademik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 11 SMA UPH *College*.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut terlibat dalam proses pengerjaan karya tulis ini. Pihak tersebut mencakup guru Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Lasmaria Panjaitan, serta teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Peneliti menyadari bahwa tanpa bimbingan dari pihak-pihak tersebut, karya tulis ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti akan sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran dari pembaca karena peneliti menyadari, bahwa karya tulis masih belum sempurna. Peneliti juga berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Tangerang, April 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK 2

KATA PENGANTAR 3

DAFTAR ISI 4

BAB I 7

1.1 Latar Belakang 7

1.2 Rumusan Masalah 9

1.3 Tujuan Penelitian 9

1.4 Manfaat Penelitian 9

1.5 Hipotesis 10

BAB II 11

2.1 Kecanduan Permainan Daring 11

2.1.1 Definisi Kecanduan 11

2.1.2 Definisi Permainan Daring 11

2.1.3 Definisi Kecanduan Permainan Daring 12

2.1.4 Sejarah Permainan Daring 12

2.1.5 Tujuan dan Manfaat Permainan Daring 13

2.1.6 Dampak Buruk Permainan Daring 15

2.1.7 Kategori Permainan Daring 16

2.1.8 Indikator Kecanduan Permainan Daring 18

2.2 Produktivitas Belajar 19
2.2.1 Definisi Produktivitas 19
2.2.2 Definisi Belajar 20
2.2.3 Definisi Produktivitas Belajar 20
2.2.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Produktivitas Belajar 21
2.2.5 Aspek Produktivitas Belajar 22
2.2.6 Indikator Produktivitas Belajar 23
2.3 Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar) 24
2.3.1 Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar) 24
2.3.2 Indikator Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar) 25
BAB III 27
3.1 Metode Penelitian 27
3.2 Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian 28
3.2.1 Subjek Penelitian 28
3.2.2 Waktu dan Tempat Penelitian 29
3.3 Teknik Pengumpulan Data 31
3.4 Instrumen Penelitian 33
3.5 Teknik Analisis Data 39

BAB IV 42

4.1 Hasil Penelitian.. 42

4.2 Pembahasan 44

BAB V.. 46

5.1 Kesimpulan... 46

5.2 Saran 46

DAFTAR PUSTAKA 48

LAMPIRAN.. 51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, permainan daring sedang marak-maraknya digemari oleh banyak kalangan. Menurut Pitaloka (2013:5), permainan daring adalah salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang sungguh signifikan. Permainan daring memberikan pemain ruang untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya, serta merasakan sensasi-sensasi tegang dan seru selama permainan berlangsung. Hal ini kemudian membuat permainan daring menjadi salah satu pilihan untuk mengisi waktu luang dan mengatasi rasa jenuh. Permainan daring juga dipercaya dapat menimbulkan euforia dan pengalaman yang menyenangkan, sehingga para pemain dapat menjadikannya sebagai sarana menuangkan emosi yang baik, mulai dari marah, bangga, kecewa, bergairah, sedih, dan sebagainya (Graham, 2005). Itulah sebabnya permainan daring seharusnya menjadi salah satu alat yang ideal untuk menyalurkan perasaan dan mengembangkan pengalaman berorientasi menyenangkan di tengah-tengah kebosanan.

Sangat disayangkan, banyak sekali pemain terutama para remaja yang menyalahgunakan keberadaan permainan daring. Mereka tergila-gila untuk merasakan segala sensasi mengasyikkan dari permainan daring, sehingga menghabiskan sangat banyak waktu untuk bermain. Lebho et al (2020) menyatakan, bahwa, waktu rata-rata yang digunakan oleh para remaja untuk melakukan aktivitas permainan daring saat ini mencapai 2-8 jam per hari. Sementara itu, waktu yang dianjurkan oleh para peneliti adalah

tidak lebih dari satu jam per harinya. Artinya kondisi dari banyak remaja sudah mencapai tahapan kecanduan permainan daring. Hal ini kemudian berdampak pada penurunan produktivitas belajar mereka,, karena sebagian besar waktu belajar tergantikan oleh permainan daring.

Berdasarkan sebuah artikel dari Liputan6.com, Desideria (2016) menyatakan, bahwa, menghabiskan banyak waktu untuk melakukan aktivitas permainan daring membuat banyak siswa mengalami penurunan nilai yang sangat drastis di sekolah. Di sisi lain, ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Jurnal Sosial dan Teknologi terhadap remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo (SOSTECH, 2021) yang menghasilkan sebuah konklusi, yaitu rata-rata siswa cenderung memilih untuk melakukan aktivitas permainan daring hingga 8-10 jam per hari dibandingkan dengan pergi ke sekolah untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa, ada korelasi yang erat antara variabel X dan Y, yaitu kecanduan permainan daring dengan proses belajar siswa.

Banyaknya kasus penurunan performa belajar siswa, seperti yang telah dijelaskan di atas menggelitik peneliti untuk menggali informasi lebih dalam mengenai hubungan permainan daring dan produktivitas belajar remaja. Berdasarkan pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan, terdapat fenomena kecanduan permainan daring pada siswa SMA X, sehingga produktivitas belajar mereka menurun. Para siswa melakukan aktivitas permainan daring dengan frekuensi yang cukup tinggi setiap harinya, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian lebih lanjut

untuk membuktikan kebenaran dari dampak kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena kecanduan permainan daring yang sedang terjadi pada siswa SMA X, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kecanduan permainan daring berdampak terhadap produktivitas belajar siswa SMA X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah kecanduan permainan daring berdampak terhadap produktivitas belajar siswa SMA X.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah berikut:

1. Bagi peneliti

   Agar dapat mengetahui dampak kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X.

2. Bagi siswa dan pembaca

   Agar dapat mengetahui dampak kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X, serta merefleksikan keterkaitannya ke dalam kehidupan masing-masing pribadi.

3. Bagi orang tua

Agar mengetahui dampak kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X, sehingga dapat mengawasi anak-anaknya dalam melakukan aktivitas permainan daring.

4. Bagi peneliti selanjutnya

   Agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai landasan/dasar untuk melakukan penelitian-penelitian berikutnya di masa yang akan datang.

1.5 Hipotesis

Peneliti menduga, bahwa kecanduan permainan daring berdampak pada penurunan produktivitas belajar siswa SMA X.

BAB II

Landasan Teori

2.1 Kecanduan Permainan Daring

2.1.1 Definisi Kecanduan

KBBI mendefinisikan candu sebagai kegemaran berlebihan terhadap sesuatu, sehingga menimbulkan efek ketagihan yang membuat seseorang melupakan hal-hal lainnya. Thakkar (2006) mendefinisikan kecanduan sebagai kondisi medis dan psikiatris yang tidak sesuai akibat penggunaan suatu hal yang berlebihan. Sementara itu, Davis (2005) menyatakan, bahwa kecanduan adalah ketergantungan psikologis seseorang terhadap pengaruh tertentu. Pengaruh tersebut tidak selalu berupa benda atau zat.

Dengan demikian, peneliti mendefinisikan kecanduan sebagai gangguan psikologis yang membuat seseorang terobsesi dengan sesuatu secara berlebihan.

2.1.2 Definisi Permainan Daring

Berdasarkan KBBI, daring berarti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan lain sebagainya. Permainan daring merupakan salah satu jenis permainan yang terhubung dalam jaringan dan dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan cara bermainnya (Hermawan, 2009). Bodenheimer (1999) menyebut permainan daring sebagai program permainan berupa gambar dalam komputer yang dapat menghubungkan para pemain dari seluruh dunia untuk bermain bersama. Sementara itu, Feri dalam Verdia (2012) mendefinisikan permainan daring

sebagai permainan dalam komputer yang diakses oleh multipemain melalui sistem dalam internet. Hal ini pun sesuai dengan pernyataan, bahwa permainan daring adalah aktivitas seru, yaitu beberapa pemain yang saling berinteraksi dan melaksanakan permainan secara bersamaan (Harsan, 2011).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka peneliti mengambil konklusi, bahwa permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan internet untuk menampilkan fiturnya, serta menghubungkan para pemain dalam interaksi melakukan permainan tersebut.

2.1.3 Definisi Kecanduan Permainan Daring

Berdasarkan definisi kecanduan dan permainan daring yang telah dijabarkan di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa kecanduan permainan daring adalah keadaan psikologis yang tidak ideal akibat terobsesi dengan permainan daring. Hal ini ditandai dengan sikap seseorang yang menghiraukan keadaan sekitar dan menghabiskan sangat banyak waktu untuk melakukan aktivitas permainan daring.

2.1.4 Sejarah Permainan Daring

Freeman (2008) menyatakan, bahwa permainan daring menggunakan jaringan komputer untuk dapat digunakan. Hal ini berarti perkembangan permainan daring berkaitan erat dengan kemajuan teknologi dan internet. Daring awalnya memang hanya dipakai untuk kepentingan militer dan komunikasi, namun para ilmuwan kemudian mengembangkannya sebagai permainan daring. Permainan daring muncul pertama kali pada tahun 1960 dengan kapasitas dua pemain saja pada setiap

permainan. Seiring berjalannya waktu, permainan daring dikembangkan menggunakan ide *time-sharing,* sehingga kapasitas pemain dapat meningkat, tetapi masih dalam satu area kecil. Lebih lanjut lagi, pada tahun 1970, sudah ada perkembangan internet yang jaringannya mencakup skala dunia, sehingga pemain dari berbagai tempat yang jauh bisa saling terhubung.

Sejarah di atas selanjutnya terus memicu dan menginspirasi perkembangan permainan daring hingga saat ini (Trubshaw, 1980). Genre permainan daring juga terus bertambah, mulai dari petualangan, peperangan, relaksasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan informasi dari Ligagame (2009), permainan daring mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2001, yaitu *Nexia Online*. Para pemain di Indonesia sangat antusias menyambut permainan daring, sehingga perkembangannya semakin menyebar ke jenis-jenis lainnya, seperti *sport* dan *RPG (Role Playing Game)*. Saat ini, permainan daring sudah sangat populer di kalangan masyarakat, terutama para remaja. Oleh, karena itu, perusahaan permainan daring terus berlomba-lomba menciptakan inovasi permainan terbaru yang semakin seru dan unik.

2.1.5 Tujuan dan Manfaat Permainan Daring

Alif (2010) mengungkapkan empat tujuan dan manfaat orang melakukan aktivitas permainan daring, yaitu:

1) Menjadikan permainan daring sebagai sarana bersosialisasi melalui interaksi yang dilakukan dengan pemain lain selama permainan berlangsung.

2) Menjadikan permainan daring sebagai solusi mengatasi stres melalui rangsangan berupa hiburan yang menyenangkan kepada otak.
3) Memulihkan kondisi tubuh menjadi lebih segar melalui sensasi dan fantasi yang dirasakan selama bermain.
4) Meningkatkan kemampuan berkonsentrasi melalui setiap misi dan strategi yang digunakan saat bermain.

Sementara itu, Ligagame (2009) juga menyatakan beberapa manfaat melakukan aktivitas permainan daring, yaitu:

1) Menjadi alat yang menghibur diri dan membangun semangat bekerja.
2) Mengurangi efek pikun.
3) Meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan, karena bisa menguasai teknik permainan.
4) Menjadi sarana pembelajaran bagi anak, khususnya untuk beberapa permainan daring berjenis edukasi.
5) Menjadi sarana perkembangan kognitif, karena melatih otak untuk memikirkan strategi terbaik dalam mencapai target permainan.
6) Membuat pemain lebih familiar atau terbiasa dalam menggunakan teknologi.
7) Melatih koordinasi mata, tangan, dan skill motorik.
8) Memberikan terapi menyenangkan melalui beberapa jenis permainan yang didesain khusus untuk kasus penyembuhan.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan, bahwa permainan daring memiliki banyak tujuan dan manfaat yang baik bagi keadaan psikologis, emosional, sosial, kognitif, dan fisik seseorang.

2.1.6 Dampak Buruk Permainan Daring

Dampak buruk permainan daring bisa saja terjadi pada siapa saja, terutama mereka yang sudah mengalami kecanduan. Menurut Gumilar (2019), ketergantungan permainan daring bisa berdampak pada penurunan atau kerusakan fungsi otak, sehingga mereka sulit mengendalikan perilaku impulsif. Dalam kata lain, mereka akan menunjukkan perilaku yang tidak wajar ketika tidak bisa bermain, serta hanya memusatkan pikiran pada permainan daring saja. Darma (2011) juga menyatakan beberapa dampak negatif permainan daring, yaitu:

1) Pemain akan cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain, karena selalu merasa penasaran atau tidak puas jika diminta berhenti.
2) Mengganggu konsentrasi pemain dalam melakukan kewajiban dan tanggung jawab, karena pikiran mereka hanya terfokus pada permainan daring.
3) Menurunkan kesehatan tubuh, karena pemain menggunakan waktu beristirahat, tidur, dan makan mereka untuk bermain.
4) Menjauhkan diri dari kehidupan nyata, karena merasa, bahwa sumber kepuasan dan kesenangan mereka ada pada permainan daring.

5) Menimbulkan respon emosional yang tidak baik, seperti marah dan cemas ketika tidak dapat mengakses permainan daring.
6) Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan, bahwa kecanduan permainan daring akan berdampak negatif bagi kesehatan, emosional, serta psikologis pemain, karena pikiran mereka hanya akan terfokuskan pada permainan daring kapan dan di mana pun mereka berada.

2.1.7 Kategori Permainan Daring

Hermawan (2009) membedakan permainan daring ke dalam 13 kategori yang telah dijabarkan oleh peneliti dalam tabel berikut:

No.	**Kategori permainan daring**	**Penjelasan**
1.	*First Person Shooter (FPS)*	*FPS* merupakan kategori permainan video yang menjadikan pemain sebagai sudut pandang orang pertama dalam suatu peperangan. Permainan ini berpusat pada penggunaan senjata sebagai alat melawan musuh. Salah satu contoh permainan yang sering dijumpai saat ini adalah PUBG dan *Free Fire*.
2.	*Real Time Strategy (RTS)*	*RTS* adalah kategori permainan daring yang mengarah pada strategi pemain memecahkan masalah. Dalam hal ini, waktu akan terus berjalan, sehingga kemampuan pemain berpikir akan diuji. Contoh permainannya adalah *Quake Blood, Perfect Dark, dan* lain sebagainya.
3.	*Role Playing Game (RPG)*	*RPG* merupakan jenis permainan khayalan yang tidak ada di dunia nyata. Artinya, akan ada karakter dan latar fiksi sesuai imajinasi pembuat permainan, sehingga menghadirkan alur atau cara bermain tertentu.

4.	*Action-adventure Games*	Sesuai dengan namanya, *Action-adventure Games* merupakan permainan petualangan untuk memecahkan suatu misi tertentu. Pada umumnya, akan ada kasus, misteri, atau petunjuk-petunjuk tertentu yang perlu diselesaikan.
5.	*Multiplayer online battle arena (MOBA)*	*MOBA* merupakan permainan daring yang dimainkan secara berkelompok melawan kelompok lain. Biasanya jumlah anggota masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang.
6.	*Massively Multiplayer Online (MMO)*	*MMO* merupakan permainan daring yang dimainkan oleh sejumlah besar pemain. Pada umumnya, pemain mencapai angka ratusan atau ribuan dan terkumpul dalam satus server yang sama.
7.	*Construction and Management Simulation Games*	*Construction and Management Simulation Games* merupakan permainan daring berkategori pendidikan yang berisi simulasi membangun dan mengelola sesuatu.
8.	*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*	Sesuai dengan namanya, *MMORPG* merupakan kategori permainan daring yang menggabungkan konsep *MMO dan RPG*. Artinya, ada banyak orang dalam server yang sama menjalankan permainan daring berdasarkan cerita fiksi atau fantasi tertentu.
9.	*Vehicle Simulation*	*Vehicle Simulation* merupakan jenis permainan daring yang menggunakan fitur dan sensasi mengendarai kendaraan tertentu bagi pemain.
10.	*Manager Simulation*	*Manager Simulation* merupakan permainan daring berjenis edukasi yang menyediakan kesempatan bagi para pemain untuk merasakan dunia bisnis.

11.	*Cross-platform game*	*Cross-platform game* merupakan jenis permainan daring yang tersedia di berbagai perangkat yang berbeda, misalnya *handphone*, PC, PS, dan lain sebagainya.
12.	*Browsers game*	*Browsers game* merupakan kategori permainan daring yang tersedia dalam bentuk situs.
13	*Life Simulation Games*	*Life Simulation Games* merupakan permainan daring yang konsep bermainnya terinspirasi dari kehidupan nyata, misalnya *Cooking Mama, Dinner Dash, Pocket Academy,* dan lain sebagainya.

Tabel Kategori Permainan Daring

Tabel 2.1.7

2.1.8 Indikator Kecanduan Permainan Daring

Berdasarkan penjelasan mengenai tujuan, manfaat, serta dampak buruk permainan daring, maka peneliti mendapatkan indikator kecanduan permainan daring yang telah dijabarkan dalam tabel berikut:

No.	**Indikator**	**Penjelasan**
1.	Tempat melakukan aktivitas permainan daring	Tempat yang digunakan pemain untuk mengakses permainan daring dapat menentukan keputusan mereka dalam bermain. Artinya, semakin murah, nyaman, dan terjamin ketersediaan permainan daring di suatu tempat, semakin tinggi pula penggunaan permainan daring dan potensi kecanduan terjadi.
2.	Waktu melakukan aktivitas permainan daring	Periode dan frekuensi seseorang melakukan aktivitas permainan daring dapat dihitung dari durasi mereka mengaksesnya. Pada umumnya, melakukan aktivitas permainan daring menghabiskan banyak waktu, sehingga seringkali menyebabkan kecanduan.

3.	Jenis atau kategori permainan daring	Hermawan (2009) membedakan permainan daring ke dalam beberapa kategori yang telah dijabarkan sebelumnya. Tingkat kesukaan pemain dalam setiap kategori tentunya berbeda dan dapat menjadi salah satu indikator kecanduan permainan daring.
4.	Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring	Beberapa pemain, terutama yang berada pada tahap kecanduan permainan daring akan lebih mengutamakan waktu bermain dibandingkan melakukan aktivitas lainnya. Pada siswa SMA, isu yang paling sering terjadi adalah mereka menggunakan waktu belajar dan beristirahat untuk bermain.
5.	Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring.	Pemain yang berada pada tahap kecanduan akan mengalami ketidakstabilan emosi ketika tidak dapat mengakses permainan daring. Hal ini terlihat dari respon, serta perilaku mereka.

Tabel Indikator Kecanduan Permainan Daring

Tabel 2.1.8

2.2 Produktivitas Belajar

2.2.1 Definisi Produktivitas

Berdasarkan KBBI, produktivitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu atau biasa disebut dengan daya produksi. Sutrisno (2009) menyebutkan produktivitas sebagai pembanding antara hasil yang keluar dan masuk, yaitu ukuran efisiensi produktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan, bahwa produktivitas merupakan nilai yang menyatakan keadaan ideal sumber daya untuk diatur dan digunakan demi suatu tujuan secara maksimal (Herjanto, 2007). Sementara itu, Chen et al (2000)

mendefinisikan produktivitas sebagai hubungan antara output yang diperlukan dan dihasilkan dalam suatu sistem atau situasi tertentu.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa produktivitas adalah efisiensi ideal dari suatu kebutuhan output demi tercapainya hasil yang sesuai dengan tujuan tertentu.

2.2.2 Definisi Belajar

Belajar adalah proses diusahakan oleh suatu individu secara sengaja untuk mengalami perubahan baru yang lebih baik daripada sebelumnya (Sutikno, 2004). KBBI mendefinisikan belajar sebagai usaha mendapatkan kepandaian atau ilmu, berlatih, serta penyebab pengalaman terhadap berubah tingkah laku atau tanggapan. Morgan (2004) menyatakan, bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif sesuai dengan pengalaman yang dirasakan seseorang. Sementara itu, Hilgard dan Bower (2008) mengemukakan, bahwa belajar adalah hubungan perubahan tingkah laku yang mengarah pada hal positif, karena suatu situasi yang berulang kali terjadi. Perubahan tersebut dapat berbentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan lain sebagainya.

Dengan demikian, peneliti mengambil konklusi, bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau situasi berulang yang secara sengaja dilakukan untuk mencapai keadaan positif, serta lebih maju dari sebelumnya.

2.2.3 Definisi Produktivitas Belajar

Berdasarkan definisi produktivitas dan belajar yang telah dijabarkan di atas, peneliti mendapatkan definisi produktivitas belajar, yaitu kebutuhan

efisiensi output (usaha) seseorang dalam mencapai target perubahan tingkah laku secara ideal melalui pengalaman atau keadaan yang berulang.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Produktivitas Belajar

Menurut Sedarmayanti (Dunggio, 2013), ada beberapa faktor yang memengaruhi produktivitas, yaitu:

1) Motivasi atau latar belakang siswa belajar, misalnya demi keluarga, cita-cita, dan lain sebagainya.
2) Kualitas dan tingkat pendidikan yang sedang dijalani siswa. Semakin tinggi kualitas dan pendidikannya, maka wawasan yang dimiliki siswa tersebut akan cenderung lebih luas, sehingga dapat memahami betapa pentingnya produktivitas.
3) Minat dan bakat siswa dalam bidang yang sedang mereka pelajari. Siswa akan cenderung lebih produktif apabila mereka mencintai dan memiliki kemampuan di bidang tersebut.
4) Kualitas pendidik atau pembimbing siswa. Pendidik yang mendorong siswa belajar dengan cara-cara yang menarik dan benar akan meningkatkan produktivitas belajar anak tersebut.
5) Tingkat dan jaminan hasil dari belajar. Artinya, siswa akan lebih mempertahankan produktivitasnya apabila terdapat hasil yang jelas dan menguntungkan di masa depan.
6) Kesehatan tubuh siswa yang optimal akan menunjang produktivitas siswa.
7) Keadaan lingkungan sekitar yang mendukung akan membuat siswa semakin produktif belajar.

Lebih lagi, produktivitas seseorang dipengaruhi oleh pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan tingkah laku dari siswa dan lingkungannya (Gomes, 1995). Hanadin (2014) juga menyatakan, bahwa produktivitas belajar dapat dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu fisiologis, psikologis, lingkungan, dan instrumental. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2016) yang menyampaikan, bahwa produktivitas belajar dapat ditinjau dari tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan, bahwa produktivitas belajar dipengaruhi oleh potensi diri, motivasi, jaminan, komunitas, dan fasilitas yang diperoleh siswa.

2.2.5 Aspek Produktivitas Belajar

Menurut Stefanus dan Rachmat (2007), dua aspek penting dalam produktivitas adalah efisiensi dan efektivitas. Efisiensi merupakan alat ukur yang menjadi pembanding antara rencana dan hasil sumber daya yang digunakan untuk tujuan tertentu. Jika jumlah sumber daya yang digunakan melebihi rencana, maka efisiensi produktivitas menurun. Sementara itu, efektivitas berbicara mengenai rencana dan hasil pencapaian yang dicapai. Hasil pencapaian yang melampaui target menunjukkan peningkatan efektivitas produktivitas, selain itu Siagian (2008) menyatakan, bahwa aspek-aspek dalam produktivitas mencakup refleksi dan perbaikan diri atas kesalahan-kesalahan di masa lampau, berani keluar dari zona nyaman, serta memiliki lingkungan yang kondusif.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan, bahwa aspek produktivitas belajar terdiri atas refleksi diri, keberanian, serta dukungan komunitas dalam meraih peningkatan efisiensi dan efektivitas.

2.2.6 Indikator Produktivitas Belajar

Berdasarkan faktor dan aspek produktivitas yang telah dijabarkan di atas, peneliti mendapatkan indikator produktivitas belajar yang dijabarkan dalam tabel berikut:

No.	**Indikator**	**Penjelasan**
1.	Keadaan fisik siswa	Kondisi fisik yang tidak optimal, seperti sedang sakit, lelah, cedera, atau sebagainya akan membuat produktivitas belajar. Sebaliknya, jika keadaan fisik sedang baik-baik saja, maka siswa akan lebih mudah belajar secara maksimal.
2.	Kemampuan psikologis	Setiap siswa memiliki intelegensi (IQ), motivasi, minat, bakat, serta daya nalar yang berbeda untuk memproses sesuatu. Semakin tinggi kemampuan dan ketertarikan siswa dalam bidang tertentu, maka tingkat produktivitas belajar siswa tersebut pun akan semakin sesuai dengan target yang ideal.
3.	Lingkungan belajar siswa	Lingkungan berupa suasana dan fasilitas belajar yang baik akan meningkatkan produktivitas belajar siswa. Salah satu contohnya adalah siswa akan lebih fokus apabila ketersediaan alat dan bahan pembelajaran terjamin.
4.	Lingkungan sosial siswa	Komunitas yang memberi pengaruh positif dalam mendukung proses belajar siswa akan meningkatkan produktivitas belajar siswa tersebut. Sebaliknya, apabila komunitas tidak mendorong keinginan belajar siswa, maka siswa akan cenderung bermalas-malasan, tidak termotivasi belajar, dan sebagainya.

5.	Waktu siswa belajar	Setiap siswa membutuhkan waktu yang berbeda-beda dalam memahami pembelajaran. Kebutuhan waktu belajar yang terpenuhi menunjukkan tingkat produktivitas belajar yang semakin tinggi. Sementara itu, apabila waktu belajar tidak tercukupi atau digunakan untuk melakukan hal lain, produktivitas belajar tidak optimal.
6.	Hasil belajar siswa	Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari aspek kognitif (intelektual), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) (Sudjana, 2016). Pada umumnya, hasil belajar siswa terlihat melalui nilai laporan belajar secara berkala, yaitu rapor. Siswa yang memiliki produktivitas belajar yang baik akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula.

Tabel Indikator Produktivitas Belajar

Tabel 2.2.6

2.3 Korelasi (Hubungan) Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar)

2.3.1 Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar)

Berdasarkan semua penjelasan di atas, peneliti menemukan korelasi antara kedua variabel X (permainan daring) dan Y (produktivitas belajar). Kecanduan permainan daring akan membuat siswa terobsesi dan fokus bermain. Hal ini kemudian membuat mereka tidak menghiraukan keadaan di sekeliling, bahkan meninggalkan tanggung jawab dan rutinitas yang seharusnya mereka lakukan. Dengan demikian,, kecanduan permainan daring akan menurunkan produktivitas belajar siswa, karena waktu belajar mereka tergantikan dengan waktu bermain.

2.3.2 Indikator Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar)

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti memperoleh indikator korelasi variabel X (kecanduan permainan daring) dan variabel Y (produktivitas belajar) yang telah dijabarkan dalam tabel berikut:

No.	**Indikator**	**Penjelasan**
1.	Waktu melakukan aktivitas permainan daring.	Durasi maksimal melakukan aktivitas permainan daring sebenarnya relatif, yaitu bergantung pada kekuatan fisik dan kepadatan jadwal seseorang. Dilansir dari *cantik.tempo.co*, Pratiwi (2018) menyatakan, bahwa melakukan aktivitas permainan daring lebih dari tiga jam per hari sangat rentan untuk mengalami kecanduan. Oleh, karena itu, waktu yang melakukan aktivitas permainan daring yang berlebihan akan berdampak pada penurunan produktivitas belajar.
2.	Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring.	Semakin sering siswa memilih untuk melakukan aktivitas permainan daring, semakin berkurang produktivitas belajar siswa tersebut.
3.	Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring.	Respon siswa yang terlalu berlebihan ketika tidak dapat mengakses permainan daring menjadi salah satu tanda kecanduan permainan daring. Jika hal ini terjadi, mereka akan terus mencari permainan daring, sehingga produktivitas belajar menurun.
4.	Hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotor, dan afektif.	Penurunan hasil belajar siswa yang biasanya ditinjau melalui nilai tes atau rapor dapat dipengaruhi oleh rendahnya produktivitas belajar siswa akibat kecanduan permainan daring.

5.	Lingkungan sekitar siswa.	Lingkungan berupa komunitas di rumah dan sekolah yang ideal akan mencegah kecanduan permainan daring terjadi pada siswa, sehingga produktivitas belajar mereka pun tetap terjaga. Sebaliknya, apabila lingkungan mereka tidak kondusif, siswa akan lebih memilih untuk menjadikan permainan daring sebagai sarana mencari kebahagiaan dibandingkan dengan tetap produktif belajar.

Tabel Indikator Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Variabel Y (Produktivitas Belajar)

Tabel 2.3.2

BAB III

Metodologi Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Menurut Darmadi (2013), metode penelitian adalah salah satu metode ilmiah untuk mengumpulkan sejumlah data dengan tujuan dan manfaat spesifik tertentu. Sementara itu, metode ilmiah merupakan salah satu bentuk kegiatan penelitian yang memiliki ciri- ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Sedangkan menurut Sugiyono (2013), metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang dilaksanakan untuk mendapatkan data, sehingga dapat mencapai suatu tujuan dan kegunaan tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan, bahwa metode penelitian adalah suatu metode atau teknik yang bersifat ilmiah, serta digunakan untuk mendapatkan data mengenai suatu objek penelitian dengan tujuan untuk memecahkan masalah tertentu.

Dalam hal ini, metode penelitian yang akan peneliti gunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sujarweni (2014), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan prosedur statistik atau cara kuantifikasi tertentu guna untuk menghasilkan penemuan tertentu. Metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat *positivisme,* digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, menggunakan sampel secara acak, menggunakan instrumen penelitian, serta bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat.

Dengan demikian, metode penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data untuk mencapai tujuan tertentu melalui suatu instrumen penelitian yang

bersifat statistik. Peneliti menggunakan metode penelitian tersebut , agar perhitungan data atau informasi dapat disajikan dengan lebih mudah dan terperinci. Metode penelitian kuantitatif juga akan langsung menentukan korelasi antara variabel penelitian dengan sampel.

3.2 Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal, atau orang yang menjadi sumber data berdasarkan variabel penelitian tertentu (Arikunto, 2016). Sugiyono (2013) mendefinisikan subjek penelitian sebagai atribut, sifat, atau nilai seseorang yang mampunyai variabel tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Dengan demikian, peneliti menarik kesimpulan, bahwa subjek penelitian mengarah pada individu yang memenuhi variabel tertentu, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber informasi penelitian. Peneliti membutuhkan subjek yang memenuhi dua variabel, yaitu kecanduan permainan daring dan produktivitas belajar. Dengan kata lain, subjek penelitian harus merupakan siswa (pelajar) yang melakukan aktivitas permainan daring dalam kesehariannya.

Subjek penelitian kemudian berkaitan dengan populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Sementara itu, Djarwanto (1994) menyatakan, bahwa populasi adalah jumlah dari individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa populasi adalah jumlah individu dengan karakteristik yang hendak diteliti dan ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan hal tersebut, populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 10, 11, dan 12 SMA X. Jumlah populasi tersebut mencapai kurang lebih 1400 siswa.

Penjelasan mengenai populasi di atas selanjutnya berhubungan dengan sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2014), sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sementara itu, Arikunto (2010) mendefinisikan sampel sebagai sebagian dari populasi yang akan diteliti. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hakim (2014), bahwa sampel adalah contoh berupa sebagian dari semua subjek atau objek penelitian.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang hendak diteliti. Pada penelitian ini sampel yang akan diteliti adalah sebanyak 5% dari jumlah populasi atau minimal 70 siswa yang diambil dari masing-masing angkatan.

3.2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Menurut Nasution (2003), lokasi penelitian merupakan lokasi sosial yang dicirikan oleh adanya tiga unsur, yaitu pelaku, tempat, dan kegiatan observasi. Penelitian akan dilakukan di SMA X, pada saat waktu istirahat dan *PRT* , agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengisi angket. Peneliti memilih SMA X sebagai tempat penelitian,, karena peneliti bersekolah di tempat tersebut, sehingga akan lebih mudah, efektif, dan efisien dalam menjangkau subjek penelitian.

Berikut adalah tabel mengenai urutan penelitian dilakukan berdasarkan peristiwa waktu:

No.	Tanggal	Kegiatan
1.	9 November 2021 - 1 Desember 2021	**Pengajuan judul Karya Tulis Ilmiah (KTI)** Menentukan dan mengajukan judul KTI kepada guru pembimbing dengan mempertimbangkan korelasi, serta potensi penelitian dari variabel X dan Y.
2.	20 Januari 2022 - 24 Januari 2022	**Pengerjaan bab I** Menuliskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta hipotesis. Peneliti juga memberi pengenalan secara garis besar mengenai variabel, hal-hal yang berhubungan dengan variabel, serta korelasinya.
3.	25 Januari 2022 – 6 Februari 2022	**Bimbingan dan finalisasi bab I** Melakukan evaluasi dan revisi bab I yang sudah dikerjakan dengan pengawasan guru pembimbing.
4.	11 Februari 2022 – 14 Februari 2022	**Pengerjaan bab II** Menuliskan definisi yang menjadi landasan teori dalam KTI berdasarkan pendapat dan informasi yang akurat.
5.	15 Februari 2022 – 19 Februari 2022	**Bimbingan dan finalisasi bab II** Melakukan evaluasi dan revisi bab II yang sudah dikerjakan dengan pengawasan guru pembimbing.
6.	23 Februari 2022 - 1 Maret 2022	**Persiapan dan pelaksanaan presentasi bab I-II** Membuat PPT dan melakukan presentasi bab I-II.
7.	11 Maret 2022 - 24 Maret 2022	**Pengerjaan bab III** Menentukan metode penelitian, subjek penelitian, sampel penelitian, waktu dan penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

8.	31 Maret 2022	**Bimbingan dan finalisasi bab III** Melakukan evaluasi dan revisi bab III yang sudah dikerjakan dengan pengawasan guru pembimbing.
9.	4 April 2022 - 8 April 2022	**Penyebaran angket** Menyebarkan angket kepada siswa SMA X untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
10.	11 April 2022 - 13 April 2022	**Pengerjaan bab IV dan V** Menentukan metode penelitian, subjek penelitian, sampel penelitian, waktu dan penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
11.	14 April 2022	**Bimbingan dan finalisasi bab IV dan V** Melakukan evaluasi dan revisi bab IV dan V yang sudah dikerjakan dengan pengawasan guru pembimbing.
12.	15 April 2022	**Finalisasi Karya Tulis Ilmiah (KTI)** Mengerjakan abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran, serta menyesuaikan format penulisan.

Tabel Waktu Pelaksanaan Penelitian

Tabel 3.2.2

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penelitian yang strategis untuk memperoleh data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2013). Hal ini sesuai dengan pernyataan Riduwan (2010), bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data penelitian.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Peneliti memutuskan untuk menjadikan angket (kuesioner) sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2013), kuesioner adalah cara mengumpulkan data melalui pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden, sementara itu Kusumah (2011) menyatakan, bahwa kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada subjek peneliti, sehingga dapat menghasilkan informasi yang peneliti butuhkan.

Dengan demikian, angket atau kuesioner merupakan pengajuan pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi berdasarkan tujuan penelitian tertentu.

Dalam Karya Tulis Ilmiah (KTI) berjudul "Dampak Kecanduan Permainan Daring Terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA X" ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan angket tertutup sebagai teknik pengumpulan data dengan beberapa alasan, yaitu:

1) Angket membuat responden tidak tergesa-gesa dan memiliki waktu yang cukup dalam menjawab semua pertanyaan, sehingga jawaban yang dihasilkan lebih jelas dan jujur.
2) Angket membatasi kontak fisik antara peneliti dan responden di masa pandemi.
3) Jika dibandingkan dengan wawancara, angket bersifat lebih objektif sesuai dengan responden yang mengisi. Sebaliknya, wawancara cenderung lebih subjektif, karena dilakukan kepada responden yang peneliti rasa memuaskan.
4) Informasi yang diperoleh pada angket terdata dengan jelas, serta bisa dihitung atau ditinjau dengan akurat.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, karena peneliti menyebarkan angket/kuesioner kepada sampel penelitian yang memenuhi kriteria tertentu. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Hal ini digunakan dalam penelitian kuantitatif yang tidak melakukan generalisasi. *Purposive sampling* tidak diambil secara acak, melainkan atas pertimbangan pada fokus tujuan tertentu (Arikunto, 2006). Notoatmodjo (2010) juga menyatakan, bahwa *purposive sampling* didasarkan pada pertimbangan tertentu, seperti sifat dan/atau ciri-ciri yang sudah ditinjau sebelumnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *purposive sampling* merupakan pengambilan sampel penelitian yang ditinjau sesuai dengan kriteria, sifat, atau ciri-ciri tertentu yang telah dipertimbangkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, sampel yang akan diambil adalah siswa SMA X yang melakukan aktivitas permainan daring.

3.4 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2006) mendefinisikan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengukur variabel penelitian yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data atau informasi, sehingga memenuhi tujuan penelitian.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan, bahwa instrumen penelitian adalah alat, media, atau sarana yang digunakan peneliti untuk menyajikan teknik pengumpulan data.

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang akan disebarkan dalam bentuk *Google Form.* Angket yang akan digunakan berisi 19 pernyataan tertutup yang akan membantu peneliti mendapatkan informasi berkaitan dengan variabel X (kecanduan permainan daring), variabel Y (produktivitas belajar), serta korelasi antara kedua variabel tersebut. Pernyataan-pernyataan yang terdapat di dalam angket akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Judul	**Variabel**	**Indikator**	**Pertanyaan**	**No.**
Dampak Kecanduan Permainan Daring terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA X	X (kecanduan permainan daring)	Tempat melakukan aktivitas permainan daring	Saya memiliki tempat dan fasilitas yang nyaman untuk mengakses permainan daring.	1
			Saya merasa nyaman melakukan aktivitas permainan daring kapan saja dan di mana pun saya berada.	2
		Waktu melakukan aktivitas permainan daring	Saya melakukan aktivitas permainan daring lebih dari 3 jam per hari.	3
		Jenis atau kategori permainan daring	Saya menyukai berbagai jenis permainan daring dan menikmati setiap jenis permainan yang saya kuasai.	4
		Kecenderungan pemain melakukan	Saya menjadikan kegiatan aktivitas permainan daring sebagai salah satu hal yang	5

		aktivitas permainan daring	penting untuk dilakukan setiap harinya.	
		Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring.	Saya merasa tidak nyaman dan/atau kesal ketika tidak bisa melakukan aktivitas permainan daring dengan leluasa.	6
			Saya merasa kesal dan/atau marah ketika tidak dapat memenangkan permainan daring.	7
	Y (produktivitas belajar)	Keadaan fisik siswa	Saya tidak memiliki kondisi kesehatan fisik yang optimal dan cukup untuk belajar dengan baik.	8
		Kemampuan psikologis	Saya merasa tidak memiliki kemampuan memahami materi dengan cukup cepat.	9
			Saya tidak atau belum mengetahui minat, bakat, dan potensi yang ada di dalam diri saya, sehingga saya berusaha mengembangkannya untuk suatu tujuan.	10
		Lingkungan belajar siswa	Saya tidak memiliki lingkungan belajar (sekolah dan tempat tinggal) yang mendukung proses belajar saya dengan baik.	11

		Lingkungan sosial siswa	Saya tidak memiliki lingkungan sosial (orang tua, teman, guru, dan sebagainya) yang membantu atau memberikan saya dukungan belajar dengan maksimal.	12
		Waktu siswa belajar	Saya tidak menyediakan waktu belajar yang cukup dan teratur setiap harinya.	13
		Hasil belajar siswa	Saya tidak memiliki nilai rapor (akademis dan non-akademis) yang memenuhi standar dan stabil tiap semesternya.	14
	Korelasi antara variabel X (kecanduan permainan daring) dan variabel Y (produktivitas belajar)	Waktu melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan waktu belajar	Waktu saya melakukan aktivitas permainan daring melebihi waktu saya belajar.	15
		Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring.	Saya lebih sering memilih untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan belajar.	16
		Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan	Saya merasa kesal atau marah ketika saya harus berhenti melakukan aktivitas permainan	17

		permainan daring dan belajar.	daring, karena saya harus belajar.	
		Hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotor, dan afektif berkaitan dengan kecanduan permainan daring.	Saya menyadari, bahwa hasil belajar saya tidak maksimal akibat terlalu sering melakukan aktivitas permainan daring.	18
		Lingkungan sekitar siswa berkaitan dengan korelasi variabel X dan Y.	Saya seringkali mengikuti ajakan teman untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan belajar.	19

Tabel Isi Angket

Tabel 3.4.1

Pernyataan angket di atas kemudian dirangkum oleh peneliti menjadi sebuah kisi-kisi, sehingga dapat mengukur indikator pada bagian tersebut. Rangkuman tersebut telah dijabarkan ke dalam tabel berikut:

Judul	**Variabel**	**Indikator**	**Teknik pengumpulan data**	**No.**
Dampak Kecanduan Permainan Daring	X (kecanduan permainan daring)	Tempat melakukan aktivitas permainan daring	Angket	1-2
		Waktu melakukan aktivitas permainan daring	Angket	3

terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA X		Jenis atau kategori permainan daring	Angket	4
		Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring	Angket	5
		Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring.	Angket	6-7
	Y (produktivitas belajar)	Keadaan fisik siswa	Angket	8
		Kemampuan psikologis	Angket	9-10
		Lingkungan belajar siswa	Angket	11
		Lingkungan sosial siswa	Angket	12
		Waktu siswa belajar	Angket	13
		Hasil belajar siswa	Angket	14
	Korelasi antara variabel X (kecanduan permainan daring) dan variabel Y (produktivitas belajar)	Waktu melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan waktu belajar	Angket	15
		Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring.	Angket	16
		Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring dan belajar.	Angket	17
		Hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotor, dan afektif berkaitan dengan kecanduan permainan daring.	Angket	18

		Lingkungan sekitar siswa berkaitan dengan korelasi variabel X dan Y.	Angket	19

Tabel Kisi-Kisi Penelitian

Tabel 3.4.2

3.5 Teknik Analisis Data

Sugiyono (2010) menyampaikan, bahwa teknik analisis data merupakan proses mencari, menyusun, mencatat, mendokumentasi, serta mengategorikan data penelitian. Teknik analisis data merupakan suatu prosedur untuk menganalisis data (Turkey, 1975).

Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa teknik pengumpulan data adalah proses mengelola dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert sebagai teknik menganalisis data tersebut.

Menurut Sugiyono (2012) Skala Likert merupakan alat untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau beberapa orang yang menjadi subjek penelitian terhadap suatu fenomena sosial. Skala Likert menjadikan penjumlahan sikap responden dalam merespon instrumen penelitian sebagai dasar mengukur variabel yang ditentukan. Sementara itu, Djaali (2008) mendefinisikan angket sebagai skala pengukur sikap, pendapat, dan persepsi subjek penelitian terhadap suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala Likert juga mengumpulkan sikap dan pendapat responden, sehingga peneliti dapat mengukur pandangan mereka terhadap hal tertentu (Hayati, 2022).Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa Skala Likert adalah alat

ukur yang dipakai dalam penelitian untuk mengetahui sikap, pandangan, persepsi, dan/atau pendapat subjek penelitian terhadap fenomena tertentu.

Dalam menganalisis Skala Likert, statistik data akan dikumpulkan sesuai urutan peringkat, namun intervalnya tidak dianggap sama. Langkahnya dimulai dengan meringkas data jawaban menggunakan modus untuk diinterpretasikan, kemudian dilanjutkan dengan menampilkannya dalam bentuk diagram batang, selanjutnya responden dalam penelitian akan diberikan empat pilihan sebagai jawaban dari pernyataan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Setiap jawaban akan memiliki nilai masing-masing untuk memudahkan analisis data. Detail pilihan jawaban tersebut dijabarkan peneliti dalam tabel berikut:

Singkatan	**Arti**	**Nilai**
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel Skala Likert

Tabel 3.5.1

Arikunto (2014) selanjutnya menyatakan, bahwa ada rumus atau indeks yang dapat digunakan oleh peneliti dalam menghitung hasil skor, yaitu sebagai berikut:

$$P = F / N \text{ X } 100\%$$

Tabel Rumus menurut Arikunto

Tabel 3.7.2

Huruf P merupakan hasil dalam bentuk persentase. Hal tersebut dapat dicari dengan membagi jumlah frekuensi setiap alternatif jawaban (F) dengan jumlah sampel yang diteliti (N). Setelah itu, hasil baginya akan dikalikan dengan bilangan tetap, yaitu 100%.

Berdasarkan perhitungan di atas, hasilnya kemudian dapat dimasukkan ke dalam lima interval berupa kategori interpretasi skor, sebagai berikut (Riduwan, 2014):

- Sangat baik = 81% - 100%
- Baik = 61% - 80%
- Cukup = 41% - 60%
- Kurang = 21% - 40%
- Sangat kurang = 0% - 20%

Peneliti menggunakan teknik Skala Likert, , agar hasil penelitian yang dilakukan kepada para responden dapat teranalisis dengan lebih detail dan akurat. Sesuai dengan teknik tersebut, maka jawaban dari setiap pernyataan di dalam angket akan memuat empat pilihan jawaban. Hal ini kemudian akan menunjukkan seberapa setuju atau tidak setujunya responden terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kecanduan permainan daring, produktivitas belajar, serta korelasinya.

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian diambil berdasarkan jawaban angket yang telah diisi oleh siswa SMA X. Mereka merupakan pelaku aktivitas permainan daring yang telah diobservasi peneliti sesuai dengan tujuan dari *purposive sampling*. Jumlah sampel yang berhasil peneliti jangkau adalah sebanyak 77 siswa, yaitu 26 siswa dari masing-masing angkatan (kelas X, XI, dan XII). Mereka diminta mengisi jawaban pernyataan angket yang telah dirancang untuk mengetahui apakah mereka mengalami kecanduan permainan daring, apakah mereka memiliki produktivitas belajar yang buruk, serta apakah kecanduan permainan daring tersebut berdampak negatif terhadap produktivitas belajar mereka.

Persentase yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil perhitungan angket melalui Skala Likert yang telah dibahas pada BAB III. Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah menjabarkan hasilnya pada tabel berikut:

Pernyataan nomor	**Variabel dan Indikator**	**Pilihan Jawaban Sampel**				**%**	**Predikat**
		STS (1)	**TS (2)**	**S (3)**	**SS (4)**		
Variabel X : Kecanduan Permainan Daring (Hasil menunjukkan predikat kecanduan siswa SMA X terhadap permainan daring)							
1	Tempat melakukan aktivitas permainan daring	0	5	32	40	86 %	Sangat baik
2		13	22	19	23	67%	Baik
3	Waktu melakukan aktivitas permainan daring	14	20	22	21	66%	Baik
4	Jenis atau kategori permainan daring	5	17	29	26	74%	Baik

5	Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring	13	33	15	16	61%	Baik
6	Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring.	21	26	17	13	57%	Cukup
7		16	29	21	11	59%	Cukup
Rata-rata Variabel X : Kecanduan Permainan Daring						**67%**	**Baik**
Variabel Y : Produktivitas Belajar ***(Hasil menunjukkan predikat tidak produktif belajar siswa SMA X)***							
8	Keadaan fisik siswa	23	34	14	6	51%	Cukup
9	Kemampuan psikologis	19	32	21	5	44%	Cukup
10		16	35	15	11	56%	Cukup
11	Lingkungan belajar siswa	40	22	8	5	42%	Cukup
12	Lingkungan sosial siswa	38	25	3	4	37%	Kurang
13	Waktu siswa belajar	9	26	28	14	65%	Baik
14	Hasil belajar siswa	36	25	8	8	46%	Cukup
Rata-rata Variabel Y : Produktivitas Belajar						**49%**	**Cukup**
Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dengan Variabel Y (Produktivitas Belajar) ***(Hasil menunjukkan predikat berdampaknya kecanduan permainan daring terhadap penurunan produktivitas belajar siswa SMA X)***							
15	Waktu melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan waktu belajar	13	25	24	15	63%	Baik
16	Kecenderungan pemain melakukan aktivitas permainan daring.	11	24	27	15	65%	Baik
17	Kestabilan emosi pemain berkaitan dengan permainan daring dan belajar.	22	30	17	8	54%	Cukup
18	Hasil belajar siswa secara kognitif, psikomotor, dan afektif berkaitan dengan kecanduan permainan daring.	18	22	23	14	61%	Baik
19	Lingkungan sekitar siswa berkaitan dengan korelasi variabel X dan Y.	14	23	23	17	64%	Baik
Rata-rata Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dengan Variabel Y (Produktivitas Belajar)						**61%**	**Baik**

Tabel Hasil Penelitian

Tabel 4.1

Pemaparan di atas dapat diuraikan menjadi tiga poin utama. Poin yang pertama dapat ditinjau melalui hasil penelitian variabel X (kecanduan permainan daring). Rata-rata sampel menilai dirinya mengalami kecanduan permainan daring dengan persentase sebesar 67%. Poin yang kedua adalah rata-rata sampel menilai dirinya memiliki produktivitas belajar yang cukup. Hal ini terlihat dari rata-rata sampel yang memiliki persentase tingkat tidak produktif belajar pada pernyataan variabel Y (produktivitas belajar) sebesar 49%. Variabel X dan Y tersebut kemudian ditinjau korelasinya melalui pernyataan selanjutnya. Rata-rata sampel menunjukkan predikat baik, yaitu sebesar 61%. Artinya, kecanduan permainan daring berdampak negatif pada produktivitas belajar siswa SMA X.

Berdasarkan ketiga poin yang telah dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dampak yang negatif dari kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa SMA X.

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan secara garis besar mengenai hasil persentase angket yang telah dijabarkan sebelumnya. Berdasarkan tabel 4.1, peneliti menyimpulkan, bahwa kecanduan permainan daring berdampak terhadap produktivitas belajar siswa. Predikat hasil penelitian variabel X (kecanduan permainan daring) dan variabel Y (produktivitas belajar) secara berturut-turut adalah baik (67%) dan cukup (49%), sementara itu predikat korelasi keduanya menunjukkan dampak yang dihasilkan, yaitu baik (61%). Artinya, kecanduan permainan daring terbukti berdampak pada penurunan produktivitas siswa.

Faktanya, kecanduan permainan daring dapat menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga produktivitas belajar mereka pun menurun (Nurdiani, 2016). Siswa akan cenderung mengutamakan kebutuhan melakukan aktivitas permainan daring yang dianggap lebih seru dibandingkan dengan melaksanakan tanggung jawab mereka untuk belajar (Fitri dan Lestari, 2021). Hal ini juga dibuktikan oleh salah satu pernyataan angket yang membuktikan bahwa 65% siswa kecanduan permainan daring lebih memilih untuk mengorbankan waktu belajar mereka demi melakukan aktivitas permainan daring, serta lebih dari 60% siswa melakukan aktivitas permainan daring lebih dari 3-4 jam per hari. Beberapa dari mereka melakukan hal tersebut karena lingkungan sosial yang kurang mendukung proses belajar mereka dengan mengajak melakukan aktivitas permainan daring sampai mereka setuju. Penurunan produktivitas belajar akibat kecanduan permainan daring tersebut juga terlihat dari kestabilan emosi ketika tidak bisa mengakses permainan daring, serta hasil belajar siswa yang kurang.

Dengan demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa, kecanduan permainan daring berdampak negatif terhadap produktivitas belajar siswa.

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab I yang berisi, “Apakah kecanduan permainan daring berdampak terhadap produktivitas belajar siswa SMA X?” yang kemudian diteliti, maka peneliti dapat menyimpulkan, bahwa kecanduan permainan daring berdampak terhadap produktivitas belajar siswa SMA X. Hal ini terlihat dari hasil persentase angket yang menunjukan adanya dampak negatif sebesar 61% menurut responden dari kecanduan permainan daring terhadap produktivitas belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat peneliti berikan kepada pihak yang memperoleh manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa dan pembaca

   Agar dapat mempertahankan produktivitas belajar, meski melakukan aktivitas permainan daring. Diharapkan permainan daring dapat digunakan secara bijak dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan yang positif, sehingga tidak menggangu tanggung jawab yang harus dilakukan, terutama sebagai seorang siswa.

2. Bagi orang tua

   Agar dapat memantau dan membatasi penggunaan permainan daring pada anak-anaknya, sehingga mereka tidak mengalami kecanduan permainan daring. Orang tua juga dapat membantu mereka

dalam meraih hasil belajar yang maksimal dengan memberi dukungan, serta himbauan untuk tetap produktif belajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

   Agar dapat melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai kecanduan permainan daring dan produktivitas belajar siswa. Peneliti selanjutnya juga perlu lebih memerhatikan setiap detail penelitian, terutama ketika melakukan pengumpulan data, sehingga hasil penelitian yang diperoleh lebih maksimal dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Lebho, M., Lerik, D., Littik, S., & Wijaya, P. (2020). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja*, *2*.

2020, F.- 31 A. (2020, August 29). *Teknik purposive sampling Serta Contohnya*. Tambah Pinter. Retrieved April 14, 2022, from https://tambahpinter.com/teknik-purposive-sampling/

Accurate Online, A. O. (2020, November 23). *Arti produktivitas: Pengertian menurut ahli dan cara menghitungnya*. Accurate Online. Retrieved April 14, 2022, from https://accurate.id/bisnis-ukm/arti-produktivitas

Bisnis.com. (2018, July 10). *Main game online Lebih Dari 3 jam rentan kecanduan, Ini Tandanya*. Tempo. Retrieved April 14, 2022, from https://cantik.tempo.co/read/1105340/main-game-online-lebih-dari-3-jam-rentan-kecanduan-ini-tandanya/full&view=ok

Budiarti, L. (2019). *PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Deskriptif Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*.

Budiarti, L. (2019). *PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Deskriptif Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*.

Desideria, B. (2016, December 8). *Nilai Jeblok Gara-Gara Kecanduan Game Online*. liputan6.com. Retrieved April 14, 2022, from https://www.liputan6.com/health/read/2672538/nilai-jeblok-gara-gara-kecanduan-game-online

Djamaluddin, A., & Wardana , W. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Vol. 1). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*, *9*.

Fitri, S. I., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring*, *5*.

Fitroini, R. I. K. A. (2016). *PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN SIKAP MANDIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN LEUWIPANJANG BANDUNG (Penelitian Tindakan Kelas Tema 5 Pahlawanku Sub Tema 1 Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas IV SD2015/2016)*.

Gumilar, D. (2019, July 25). *Kecanduan game on line MERUSAK FRE- frontal cortex*. DR GUMILAR. Retrieved April 14, 2022, from https://www.gumilar.net/2019/07/25/kecanduan-game-on-line-merusak-fre-frontal-cortex/

Hayati, R. (2021, November 11). √ *pengertian Teknik Pengumpulan data, Macam, Cara menulis, Dan Contohnya*. PenelitianIlmiah.Com | Bahasan Materi Penelitian Terlengkap. Retrieved April 14, 2022, from https://penelitianilmiah.com/teknik-pengumpulan-data/

Hayati, R. (2022, March 14). √ *pengertian Skala Likert, Ciri, Dan Contohnya*. PenelitianIlmiah.Com | Bahasan Materi Penelitian Terlengkap. Retrieved April 14, 2022, from https://penelitianilmiah.com/skala-likert/

Kautsar, K. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Di MAN 3 Aceh Besar*.

Kho, D. (2017, November 6). *Pengertian Skala Likert Dan Cara Menggunakan Skala likert*. Teknik Elektronika. Retrieved April 14, 2022, from https://teknikelektronika.com/pengertian-skala-likert-likert-scale-menggunakan-skala-likert/

Kosasih, I. D. (2016). *PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP PEDULI, RASA INGIN TAHU, TEKUN, TELITI, SERTA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.

Marlina, D. (2017). *HUBUNGAN ANTARA FEAR OFMISSING OUT (FoMO) DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN INTERNET PADA EMERGING ADULTHOOD*.

Mukti, F. (2017). *Pembuatan Game Bergenre Vehicular Combat Tentang Rasi Bintang Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 6-12 Tahun*.

Muttaqin, A. (2018). *GAME ONLINE INDOPLAY CAPSA SUSUN MENURUT HUKUM ISLAM*.

Novantoro, A. (2016). *TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"*.

Nurdiani, Y. (2016). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (Studi Deskriptif Kuantitatif Di SMAN 22 Bandung)*.

Nursanti, D. (2013). *PERANAN ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA SMP NEGERI DI KABUPATEN MAGELANG*.

Ohoiulun, S. (2012). *STUDI LAPANGAN PRODUKTIVITAS TUKANG PADA PEKERJAAN PASANGAN BATA RINGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE RATED ACTIVITY SAMPLING*.

Pangestika, R. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.

Prasetyo, B. (2017). *PENGARUH PERSEPSI KARYAWAN TENTANG UPAH TERHADAP KEPUASAN KERJA KARYAWAN CV. KEMBAR JAYA JOMBAN*.

Purwitasari, E. (2017). *PRODUKTIVITAS KERJA DITINJAU DARI FAKTOR DEMOGRAFIS (USIA, JENIS KELAMIN, TINGKAT PENDIDIKAN, DAN MASA KERJA) PADA KARYAWAN TETAP DI KANTOR PUSAT PDAM TIRTA SATRIAPURWOKERTO, KABUPATEN BANYUMAS*.

Rahayu, D. (2018). *HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA-SISWI KELAS XI SMK SUNAN AMPEL MENGANTI*.

S, A. (2018, May 10). *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan definisinya menurut kbbi*. ArtikelBaca.com. Retrieved April 14, 2022, from https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/

S, A. (2018, May 10). *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan definisinya menurut kbbi*. ArtikelBaca.com. Retrieved April 14, 2022, from https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/

Salmaa. (2021, September 11). *Pengertian subjek penelitian: Ciri, Fungsi Dan Contohnya*. Penerbit Deepublish. Retrieved April 14, 2022, from https://penerbitdeepublish.com/subjek-penelitian/#Pengertian_Subjek_Penelitian_Menurut_Para_Ahli

Sulistiowati, C. H. A. R. O. L. I. N. A. (2014). *PENGARUH PERMAINAN ICE BREAKING TERHADAP RASA PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KEMUTUG LOR*.

Supriyanto, J. (2019, September 12). *Pengertian Jenis Dan Dampak game online*. Temukan Pengertian. Retrieved April 14, 2022, from https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html

Syarifuddin, A. (2017). *Penilaian Kinerja Guru Di SMK MULTAZAM Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Dan Modifikasi Skala Likert*.

Trisnani, R., & Wardani, S. (2018). *Stop Kecanduan Game Online (Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Menguranginya)*. UNIPMA PRESS .

Utomo, J., & Subono, A. (2013). *Pengaruh Kemampuan Fisik, Motivasi Kerja Dan Peluang Inovasi Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja Industri Pande Besi Bareng Hadipolo Kudus*.

Widianiningrum, D. (2014). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM PADA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TURI TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014*.

LAMPIRAN

Section 1 of 4

Angket KTI: DAMPAK KECANDUAN PERMAINAN DARING TERHADAP PRODUKTIVITAS BELAJAR SISWA SMA X

Formulir ini berisi pertanyaan angket yang akan mengindikasi variabel X (kecanduan permainan daring), variabel Y (produktivitas belajar), serta korelasinya. Hal ini merupakan bagian dari penelitian untuk Karya Tertulis Ilmiah Bahasa Indonesia berjudul, "Dampak Kecanduan Permainan Daring Terhadap Produktivitas Belajar Siswa SMA X." Responden yang dibutuhkan diharuskan memenuhi kriteria berikut:
1. Merupakan siswa kelas 10, 11, dan 12 SMA X.
2. Menggunakan permainan daring.

Semua jawaban akan memengaruhi hasil penelitian, oleh karena itu diharapkan semua pernyataan dijawab dengan jujur. Terima kasih.

Nama Lengkap (opsional)

Short answer text

Kelas (wajib diisi) *

- Kelas 10
- Kelas 11
- Kelas 12

Section 2 of 4

Variabel X (Kecanduan Permainan Daring)

Bacalah pernyataan dengan teliti

Saya memiliki tempat dan fasilitas yang nyaman untuk mengakses permainan daring. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya merasa nyaman melakukan aktivitas permainan daring kapan saja dan di mana pun saya berada. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya melakukan aktivitas permainan daring lebih dari 3 jam per hari. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya menyukai berbagai jenis permainan daring dan menikmati setiap jenis permainan yang saya kuasai. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya menjadikan kegiatan aktivitas permainan daring sebagai salah satu hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya merasa tidak nyaman dan/atau kesal ketika tidak bisa melakukan aktivitas permainan daring dengan leluasa. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya merasa kesal dan/atau marah ketika tidak dapat memenangkan permainan daring. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Section 3 of 4

Variabel Y (Produktivitas Belajar)

Bacalah pernyataan dengan teliti

Saya tidak memiliki kondisi kesehatan fisik yang optimal dan cukup untuk belajar dengan baik. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya merasa tidak memiliki kemampuan memahami materi dengan cukup cepat. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya tidak atau belum mengetahui minat, bakat, dan potensi yang ada di dalam diri saya, sehingga saya berusaha mengembangkannya untuk suatu tujuan. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya tidak memiliki lingkungan belajar (sekolah dan tempat tinggal) yang mendukung proses belajar saya dengan baik. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya tidak memiliki lingkungan sosial (orang tua, teman, guru, dan sebagainya) yang membantu atau memberikan saya dukungan belajar dengan maksimal. *

Sangat tidak setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Saya tidak menyediakan waktu belajar yang cukup dan teratur setiap harinya. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Saya tidak memiliki nilai rapor (akademis dan non-akademis) yang memenuhi standar dan stabil tiap semesternya. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Section 4 of 4

Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Y (Produktivitas Belajar)

Bacalah pernyataan dengan teliti

Waktu saya melakukan aktivitas permainan daring melebihi waktu saya belajar. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Saya lebih sering memilih untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan belajar. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Saya merasa kesal atau marah ketika saya harus berhenti melakukan aktivitas permainan daring , karena saya harus belajar. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Saya menyadari, bahwa hasil belajar saya tidak maksimal akibat terlalu sering melakukan aktivitas permainan daring. *

1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

Saya seringkali mengikuti ajakan teman untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan belajar. *

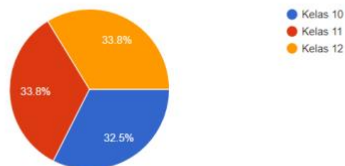
1 2 3 4

Sangat tidak setuju ○ ○ ○ ○ Sangat setuju

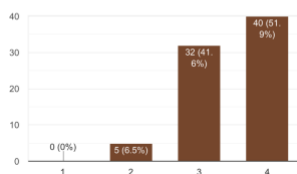
Nama Lengkap (opsional)

66 responses

- Felicia Ngadiman
- kelly
- beatrice maxima a.b
- Matthew Wirajaya
- Hayden Simaguen
- Jovan Nathaniel Mocodompis
- Michelle
- Sebastian Giovanni Tan
- Audrey Cleova Tioronto

Kelas (wajib diisi) Copy

77 responses

Variabel X (Kecanduan Permainan Daring)

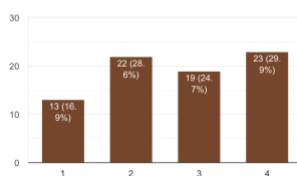
Saya memiliki tempat dan fasilitas yang nyaman untuk mengakses permainan daring. Copy

77 responses

Saya melakukan aktivitas permainan daring lebih dari 3 jam per hari. Copy

77 responses

Saya menjadikan kegiatan aktivitas permainan daring sebagai salah satu hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya. Copy

77 responses

Saya merasa nyaman melakukan aktivitas permainan daring kapan saja dan di mana pun saya berada. Copy

77 responses

Saya menyukai berbagai jenis permainan daring dan menikmati setiap jenis permainan yang saya kuasai. Copy

77 responses

Saya merasa tidak nyaman dan/atau kesal ketika tidak bisa melakukan aktivitas permainan daring dengan leluasa. Copy

77 responses

Saya merasa kesal dan/atau marah ketika tidak dapat memenangkan permainan daring.
77 responses
16 (20.8%)
29 (37.7%)
21 (27.3%)
11 (14.3%)
Saya merasa tidak memiliki kemampuan memahami materi dengan cukup cepat.
77 responses
19 (24.7%)
32 (41.6%)
21 (27.3%)
5 (6.5%)
Saya tidak memiliki lingkungan belajar (sekolah dan tempat tinggal) yang mendukung proses belajar saya dengan baik.
77 responses
40 (51.9%)
22 (28.6%)
8 (10.4%)
5 (6.5%)
2 (2.6%)
Variabel Y (Produktivitas Belajar)
Saya tidak memiliki kondisi kesehatan fisik yang optimal dan cukup untuk belajar dengan baik.
77 responses
23 (29.9%)
34 (44.2%)
14 (18.2%)
6 (7.8%)
Saya tidak atau belum mengetahui minat, bakat, dan potensi yang ada di dalam diri saya, sehingga saya berusaha mengembangkannya untuk suatu tujuan.
77 responses
16 (20.8%)
35 (45.5%)
15 (19.5%)
11 (14.3%)
Saya tidak memiliki lingkungan sosial (orang tua, teman, guru, dan sebagainya) yang membantu atau memberikan saya dukungan belajar dengan maksimal.
77 responses
38 (49.4%)
25 (32.5%)
8 (10.4%)
6 (7.8%)
Saya tidak menyediakan waktu belajar yang cukup dan teratur setiap harinya.
77 responses
9 (11.7%)
26 (33.8%)
28 (36.4%)
14 (18.2%)
Korelasi Variabel X (Kecanduan Permainan Daring) dan Y (Produktivitas Belajar)
Waktu saya melakukan aktivitas permainan daring melebihi waktu saya belajar.
77 responses
13 (16.9%)
25 (32.5%)
24 (31.2%)
15 (19.5%)
Saya merasa kesal atau marah ketika saya harus berhenti melakukan aktivitas permainan daring , karena saya harus belajar.
77 responses
22 (28.6%)
30 (39%)
17 (22.1%)
8 (10.4%)
Saya tidak memiliki nilai rapor (akademis dan non-akademis) yang memenuhi standar dan stabil tiap semesternya.
77 responses
36 (46.8%)
25 (32.5%)
8 (10.4%)
8 (10.4%)
Saya lebih sering memilih untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan belajar.
77 responses
11 (14.3%)
24 (31.2%)
27 (35.1%)
15 (19.5%)
Saya menyadari, bahwa hasil belajar saya tidak maksimal akibat terlalu sering melakukan aktivitas permainan daring.
77 responses
18 (23.4%)
22 (28.6%)
23 (29.9%)
14 (18.2%)
Saya seringkali mengikuti ajakan teman untuk melakukan aktivitas permainan daring dibandingkan dengan belajar.
77 responses
14 (18.2%)
23 (29.9%)
23 (29.9%)
17 (22.1%)